

电脑、网络与戏剧（四）

黄鸣奋

—

超

戏剧

“超戏剧”（hyperdrama）是体现超文本特性的戏剧。所谓超文本（hypertext），指的是相互链接的数据。它在传统文化中渊源有自，采用互见法的百科全书就是例证。在戏剧领域，人们试图利用超文本理念推动革新，美国戏剧家查理斯·狄孟等人为推动超戏剧的发展做出了自己的贡献。

超戏剧与传统戏剧的区别何在呢？狄孟曾做过如下概括：其一，在传统戏剧中，观众坐在暗处，观看舞台上的演出，故事以线性情节推进。在超戏剧中，观众是可动的，观看链接到同时运行的诸多场景的演出。每个观众成员必须决定观看哪些场景。其二，传统演出发生于舞台，超戏剧则发生于“真实环境”，这就是这种形式被称为“实况电影”的原因。超戏剧的“舞台”就像是电影布景，是脚本所规定的行动得以创造的“真实的”空间。在超戏剧中，故事必须为“真实的”空间写作，除非有建构与故事相适应的空间的预算。其三，在传统戏剧中，观众不对焦点做出决定，只是观看舞台上所上演的东西。在超戏剧中，每逢情节分叉时，观众都必须做出决定。这通常发生在一个演员离开特定场景时——是跟着他进入一个新的场景，还是停留并观看目前的场景呢？因此，不同的观众成员以看到“不同的”戏剧告终，这取决于他们所做出的一系列决定。其四，在传统戏剧中，存在主要人物与主要情节。在超戏剧中，上述区别没有多少意义，因为所有的演员任何时候都在舞台（指表演空间）上。并且，如果作家构思巧妙的话，所有的人物都拥有自己所从属的有意义的故事。其五，在传统戏剧中，一次细心的观看足以“接受”整个演出；在超戏剧中，需要多次（通常是许多次）观看才能“接受”整个故事。因此，观众在超戏剧中最好始终追随某个演员，以便至少“接受”故事的一条连贯的线索。超戏剧的关键因素是情节的并行性。它向观众提供多种选择，但不一定展现整部作品的内容。相比之下，某些戏剧作品虽然也包括某些同时展现的情节，也让观众作出抉择，但其结构是设计用来保证每个观众都能以不同的模式经历全部情节。观众按规定好的时间表绕着不同的房间

转，这些房间中的场景在每次轮转中都重复出现。超戏剧则非如此。在分叉点选择了某一路径的观众，很可能完全不知道另一路径正上演什么。

狄孟自述：他之所以喜欢超戏剧这种形式，既是由于观众与演员在超戏剧中亲密无间，也是因为它具有复杂的动态性及演出法。在超戏剧中，可以创造全方位的演出环境，每个观众都可以被多个场景所包围，这些场景就像交响曲中的不同线索那样起作用。与现实世界相比，超戏剧在赛伯空间堪称游刃有余。进入赛伯空间以后，观众与演员之间面对面的互动为在线交流所取代，谁都不会感到不自然。在 IRC 中开辟频道或在 MOO 中开房间都非常容易，观众想四处溜达易如反掌。演出的脚本可以放在网上供人们反复浏览，再纷繁的头绪也不难把握。虚拟化的活动固然还不能像真的烤火鸡那样香味四溢，但对即兴演出来说却更为方便。因此，超戏剧向赛伯空间转移是顺理成章之事。

1996 年夏，狄孟写出了供赛伯空间排练用的超戏剧脚本。由智利年青的导演埃斯佩霍执导。剧本名为《芭拉的遗曲》。它的草稿被放在网上征求意见。剧本标题中的芭拉是智利的一个女歌手，因为信仰社会主义、在公众中富有影响力而被美国中央情报局暗杀。当地一位名叫演的画廊经营者收藏了一盒录音带，它可证明芭拉死于他杀而非自杀。演因搬迁的缘故只好贱卖藏画，买主卡门是来自西班牙马德里的女收藏家。演想趁此机会将录音带嵌入画作偷运出境，但这不是一件容易的事情。在画廊卧底的女助理早就注视着他的一举一动。卷入由此产生的冲突的人物，有浪漫画家、画评家、女房东及其夫婿等。狄孟通过网络用会谈软件指导虚拟排练，回答演员们提出的问题。由于超戏剧与因特网同样和超文本结下了不解之缘，因此，作者与导演之间的切磋琢磨也好，作者与演员之间的双向交流也好，都可以相当方便地进行。用西班牙语进行的演出，于 1997 年 5 月举行。实际演出时间约 30 分钟。

1997 年，狄孟利用美国高等教育戏剧协会的 MOO（ATHEMOO）来进行戏剧实验。MOO 是面向对象的多用户网络游戏，常人拿它寻开心，狄孟则将它当成基于文本的虚拟现实、良好的写作环境，在 ATHEMOO 上建起了自己的办公室（自然是虚拟的），在那儿上课，举行研讨会。1996 年 3 月 8 日，在其超戏剧《埃奇菲尔德的新娘》上演前夕，他利用 ATHEMOO 进行虚拟彩排，向收到邀请的观众开放。用户只须发电子邮件给他，便可得到门票。参与演出的演员有 13 人，分别使用 13 台计算机。在现实空间中，他们分布于埃奇菲尔德、纽约、洛杉矶等地。在网

上，他们的活动环境是专为演出而在 ATHEMOO 建立的“超戏剧实验室”，共有 8 个房间。每个演员所输入的字行，其他参加演出的人都能在自己的屏幕上看到。

这出戏是狄孟获奖作品《莫特的城堡》的续篇。本剧描写布罗迪的女儿特露迪（Trudy）加入了原始平衡宇宙教会。她与该教会的主要人物之一理查的婚礼是中心情节。婚礼由 2500 岁的老地母、大祭司德瓦拉主持。有传言说宇宙教会从事与毒品欺诈等有关的非法活动，给这个婚礼增添了扑朔迷离的气氛。演出本身是以狄孟所写的脚本为依据的，但也穿插了即兴的成分。为了方便那些不熟悉超戏剧特点的观众，在各个房间都设有虚拟录音机，可供追踪有关材料之用。这次预览用了 15—20 分钟来展示超戏剧形式的样本。各个房间里的场景重复了若干次，因此，观者可以远程观看许多同时发生的场景。狄孟高兴地说：“MOO 的创造性用途，只是受艺术家利用这一文本虚拟现实的优越条件的视野限制。”将来，MOO 可能是电影工业非同寻常的资源。

除了狄孟以外，还有不少人从事类似的实验。桑尔特与拉德曼（Hannah E. Rudman）创作了《恩人》。据介绍，他们所理解的超戏剧“是用超文本写成的戏剧，作为漫步来演出，在多重水平实现。场景穿过演出空间同时发生。”故事的背景是路边一座巨大的维多利亚房子，带有伸展的花园。时间定位于 1912 年。在这出超戏剧中，存在 5 个情节发生的位置。它将场景分成位于楼下的楼梯间、育儿室、画室，位于楼上的卧室与书房；又将演出按时间进度划分成若干段，分别写出不同场景对应时段中的台词。为不同位置所写的脚本被区分为代表这一片断时间跨度（大约 45 分钟）的若干水平。演出时，演员可以在上述场景中出出进进。场景表显示同时发生的事件。所有人物与事件都具有同样的重要性。读者可以通过点击相应的链接追随一个人物穿越整出戏；以线性模式阅读所有的分开的脚本；或者随机通过交换热点链接探讨超戏剧。“读多读少，悉听尊便。如果您肯花 30 秒钟填写一下问卷的话，那么，不胜感激之至。”这个剧本在 1998 年 6 月 15—17 日上演于伦敦大学戏剧系的所在地。如今在因特网上，可以找到原作。剧本不仅可以按不同场景阅读，也可以按不同人物阅读。

不论在理念上还是在技术上，超文本都以高度兼容性为特征，具有扩展的趋势。与之相联系的超戏剧也是如此。以下介绍超戏剧的扩展的几个方向。一是传统戏剧的超文本包装。美国麻省理工学院莎氏交互研究组开发了“莎氏电子文档——莎士比亚研究多媒体网络化集注系统”，这种系统通过软件在莎氏剧本（文

本)和莎剧视盘(表演)之间建立了链接关系,用户只要轻轻点击,便可以从文本的某一部分跳到相关的电影片断,找到二者之间的对应关系。Turner 公司旗下的电影发行公司 Castle Rock 运用他们长达 2 小时的电影版中的第一手资料,开发了光盘《奥赛罗:交互性向导》、《哈姆莱特》等。二是向小说扩展。美国旧金山的韦尔比开发了《公司临床医学家》(The Company Therapist)。据韦尔比自己介绍,这是一个“超小说合作写作网络娱乐”项目,属于“小人物制片”,亦称超戏剧。三是也有的人将超戏剧理解为利用超文本特性写成的、足以引起净化作用的小说。这些特性包括交互性、百科全书式的故事情节、时空的相对性等。1998 年,基弗博士在指导合作性超戏剧项目“从毒瘤到计算机病毒的创造性旅行”时,所持的就是这种观念。三是广播中的超戏剧。沙普利与德卡斯为假面会社创作的广播剧《蜂箱》,也被作者称作超戏剧。该会社由这两个人所创立,以开发创造性项目并加以传播为宗旨。《蜂箱》是个广播剧。它的碎片化、非线性叙事风格与纳尔逊所说的超文本有相似之处。